

# KARATE CHAMP INSTRUCTIONS

2 PLAYER VERSION



**DATA EAST CORPORATION**

4-41-10, MINAMI-OGIKUBO, SUGINAMI-KU, TOKYO "167"  
PHONE(03)331-5441 FAX(03)335-3741 TELEX2322124 "DATA J"



# KARATE CHAMP INSTRUCTIONS

## 1. TRAINING

- To learn moves, practice as instructed by arrows shown at bottom of screen.
- **LEFT JOYSTICK** controls player's direction of movement.
- **RIGHT JOYSTIC** controls player's choice of attack.
- **BOTH** must be used together to execute different moves.

## 2. MATCH

- Player 1 controls **WHITE PLAYER**, Player 2 controls **RED PLAYER**.
- Move joystick to execute the various moves (see Move Chart).

## 3. BONUS INTERVAL

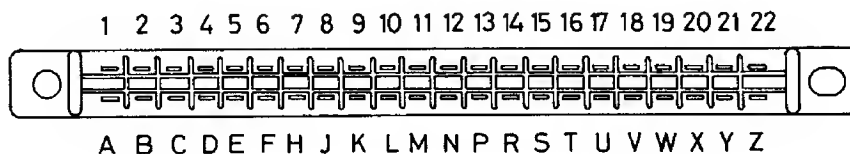
- After each match, play bonus rounds to score additional points.

**MOVE CHART**

Right Lever Left Lever	Neutral	White Player Red Player	White Player Red Player	Up	Down
Neutral		Back Kick	Front Kick Reverse Punch	Round Kick	Low Kick
White Player Red Player	Move Back Defense	Back Kick	Back Round Kick	Upper Punch	Low Kick
White Player Red Player	Move Forward	Turn Back Kick	Lunge Punch Front Kick	Upper Lunge Punch Round Kick	Low Kick
Up	Jump	Jumping Back Kick	Jumping Side Kick	Back Flip Kick	Front Flip Kick
Down	Lower	Back Foot Sweep	Front Foot Sweep	Lower Reverse Punch	Front Foot Sweep

## 1. HARNESS CONNECTION

### 1) Terminal Numbering CR7E-44DA-3.96E (HIROSE) 3.96mm Pitch



### 2) Signals to Terminal

Connector CN2 CR7E-44DA-3.96E

Pin No.	Signal	Pin No.	Signal
1	1P RIGHT DOWN	A	2P RIGHT DOWN
2	1P RIGHT UP	B	2P RIGHT UP
3	1P RIGHT LEFT	C	2P RIGHT LEFT
4	1P RIGHT RIGHT	D	2P RIGHT RIGHT
5	1P LEFT DOWN	E	2P LEFT DOWN
6	1P LEFT UP	F	2P LEFT UP
7	1P LEFT LEFT	H	2P LEFT LEFT
8	1P LEFT RIGHT	J	2P LEFT RIGHT
9		K	
10		L	
11	1P SELECT	M	2P SELECT
12	COIN 1	N	COIN 2
13	COIN COUNTER 1	P	COIN COUNTER 2
14	TV. B	R	TV. G
15	SYNC	S	TV. R
16		T	
17	SOUND +	U	SOUND -
18	+12V	V	
19	+5V	W	+5V
20	+5V	X	+5V
21	CRT GND	Y	GND
22	GND	Z	GND

## 2. POWER SUPPLY

+5V	$\pm 2\%$	5A
+12V	$\pm 2\%$	0.1A

## 3. OPERATION ENVIRONMENTS

	Temperature	Humidity
Operation	5 ~ 35°C	20 ~ 80%
Storage	-15 ~ 65°C	10 ~ 90%

## 4. CRT MONITOR

### (1) Color Signals R.G.B. Separate

Black 0 – +2V

Image Signal +2.5V – +4V

### (2) Synchronize Signal Composite

0 0 – 0.5V

1 +3V – +5V

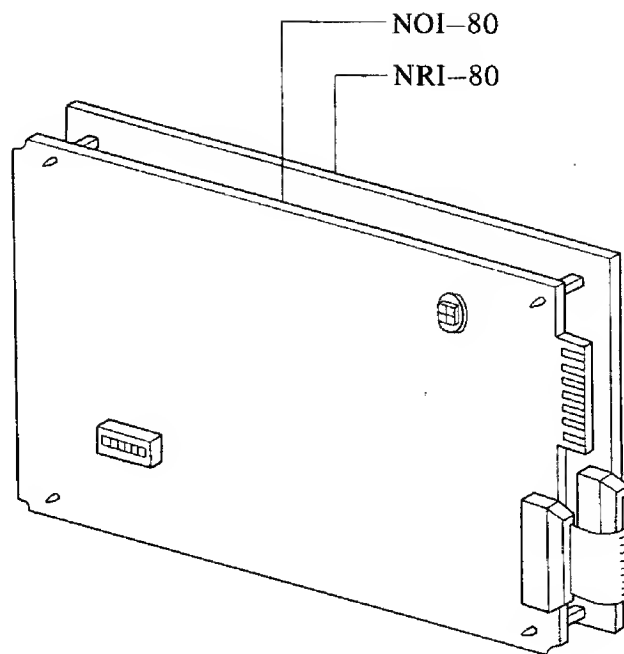
### (3) Screen Image Size

Image can be shrunk both horizontally and vertically by 10%. Adjust monitor to widen the screen image.

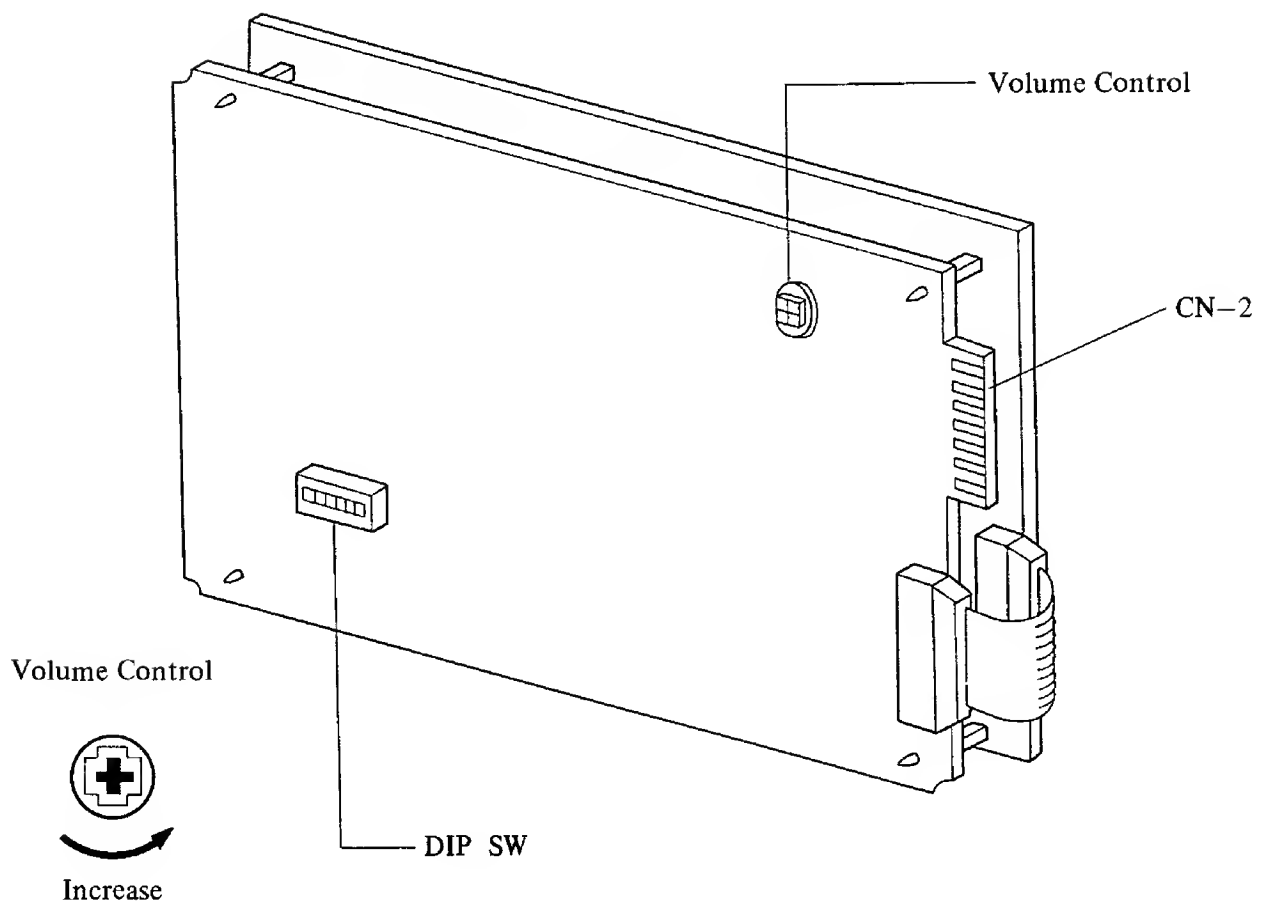
## 5. DIMENSION

NOI-80 → 230mm x 310mm

NRI-80 → 230mm x 310mm



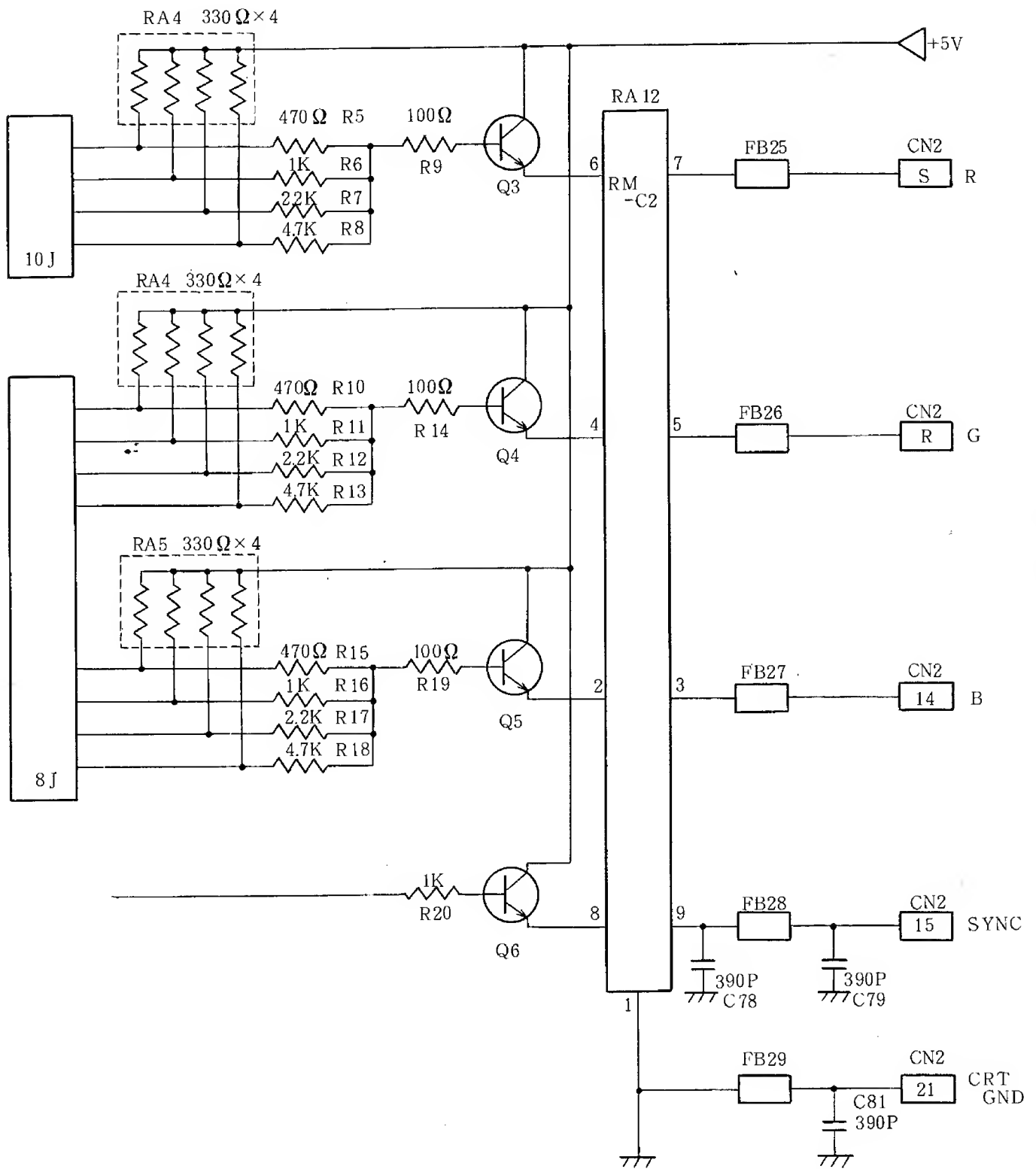
CONNECTOR DFV-01 CR7E-44DE-3.96E (CN-2)



## 6. MONITOR CONNECTION PCB NOI-80

Monitor input composite signals – Horiz/Vert on +5V can be connected.

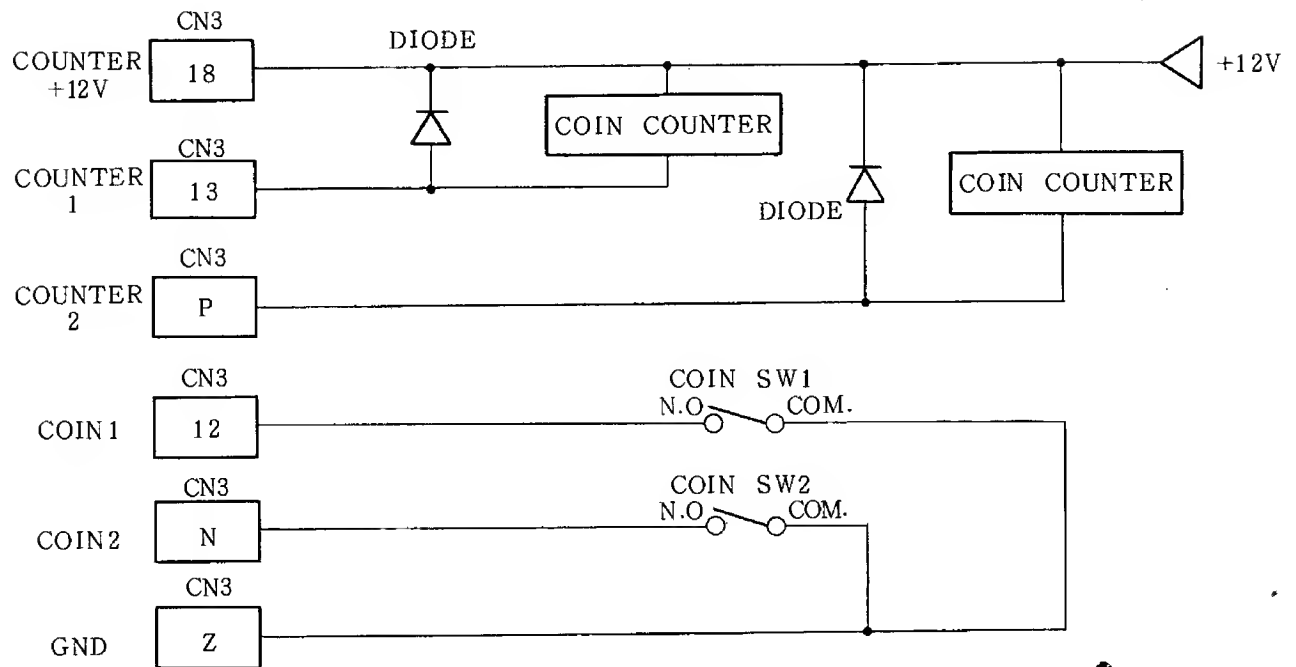
Circuit diagram of each signal shown below.



## 7. EXAMPLE OF STANDARD CONNECTION

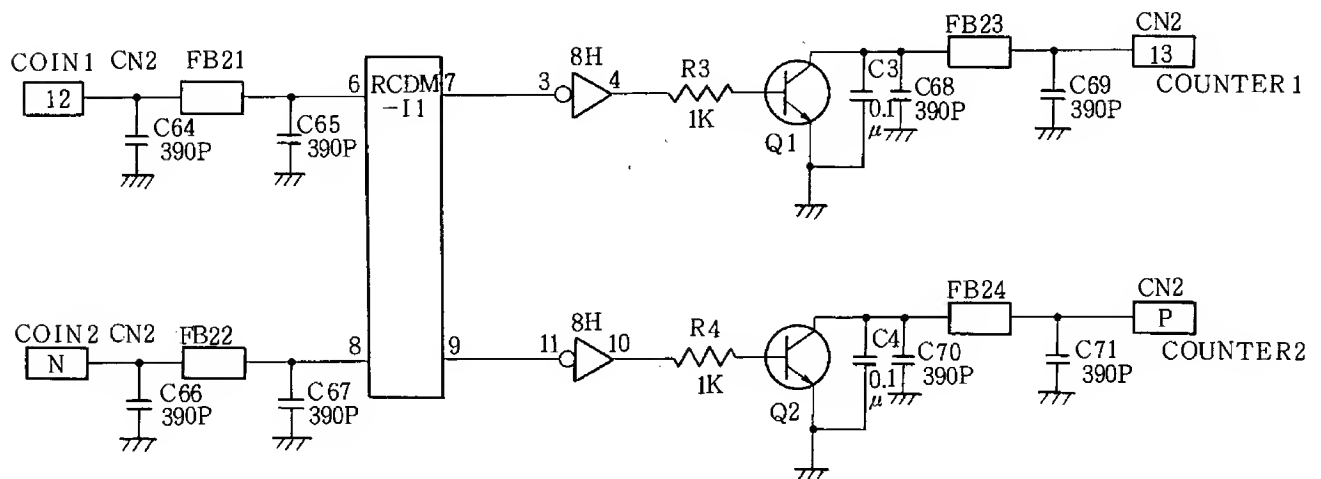
PCB NOI-80

2 coin switches can be installed.

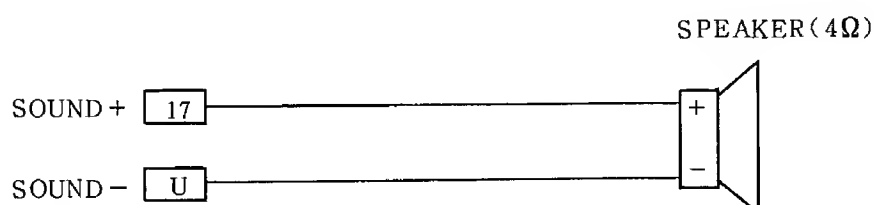


## 8. COIN COUNTER — DRIVE CIRCUIT

PCB NOI-80



## 9. EXAMPLE OF SPEAKER CONNECTION





## HOW TO INSTALL

### DIP SWITCH SETTINGS

	DIP SWITCH				
NO	SETTINGS				EXPLANATION
8	OFF		ON		GAME TIME LIMIT
	NORMAL		FREE GAME		
7	OFF		ON		SOUND IN IDLING MODE
	NO		YES		
6	OFF	OFF	ON	ON	DIFFICULTY LEVELS
5	OFF	ON	OFF	ON	
	EASY————→DIFFICULT				
4	OFF	OFF	ON	ON	LEFT SELECTOR
3	OFF	ON	OFF	ON	
	1	1	2	3	COIN
	1	2	1	1	CREDIT
2	OFF	OFF	ON	ON	RIGHT SELECTOR
1	OFF	ON	OFF	ON	
	1	1	2	3	COIN
	1	2	1	1	CREDIT



## MITTEILUNG ZU KARATE CHAMP II =====

Sind mehrere Kredite vorhanden und es spielt nur ein Spieler am Gerät, so spielt dieser automatisch gegen den Computer. Hat der Spieler das Spiel verloren, so wird auf dem Monitor optisch abgefragt, ob man weiterhin allein oder zu zweit weiterspielen möchte.

Wählt man weiterhin das Einzelspiel, so fängt man wieder mit dem ersten Bild an.

Entscheidet man sich aber für das Doppelspiel, so werden zwei Kredite abgezogen und die beiden Spieler spielen gegeneinander. Nachdem einer der beiden Spieler verloren hat, wird automatisch ein Kredit abgezogen und beide Spieler starten weiter in einem neuen Bild.

Ist nun kein Kredit mehr vorhanden nachdem ein Spieler verloren hat, so kann dieser, innerhalb der vorgegebenen Zeit, eine Münze nachwerfen und somit weiterspielen.

Geschieht dieser nachträgliche Münzeinwurf nicht, so spielt der Gewinner automatisch alleine gegen den Computer weiter.

Durch den automatischen Kreditabzug beim Doppelspiel kommen beide Spieler in den Genuß bei jedem neuen Kampf vor einer neuen Kulisse zu spielen. Außerdem wird dadurch der Spielfluß beim Doppelspiel nicht behindert.

Im Bedarfsfall ist eine Erweiterung der Spielanleitung abzufordern.